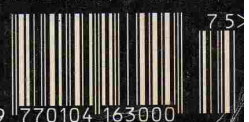
AÇÃO
GAMES
GAME CHARADA DÁ 32-X+JOGO!!!
EDITORA AZUL
MEGA
Porrada!!!
Porrada!!!
BRUTAL
SAMURAI
SHODOWN
ARCADE / PREVIEW
X-MEN CHILDREN OF ATOM
DA CAPCOM, PARA AREBENTAR
SHOTS: SNES TERÁ ACESSÓRIO PARA 32 BITS?
SNES
Demon's Crest
JOGÃO, DETONADO ATÉ O FIM
3DO
Demolition Man
IGUALZINHO AO FILME!!
ISSN 0104-1630/3451-ED. 75-R$ 3,00
9 770104 163000

© ESTÚDIO 305
EDUARDO GIRÃO
Trax ™

Momentos de muita expectativa: enquanto você estiver lendo esta Ação Games já estaremos nos deliciando com as novidades da última CES. E quem pensa que até lá só teremos osso, está muito enganado. O Shots traz notícias quentinhas, a seção de Super Nintendo está lotadinha – não deixe de ver a estratégia de Demon's Crest – e, no 3DO, tem até Silvester Stallone com seu show de imagens em Demolition Man. De quebra um preview de um dos mais loucos arcades do ano: X-Men Children of Atom. Nossa equipe de pilotos ficou babando e, quem sabe, numa próxima edição ele já estará todinho debulhado. Galera, não se desespere, 95 está apenas começando...

SALADA X

Q.I. NOTA MIL

Tenho 12 anos e há algum tempo espero meus pais terminarem de construir nossa casa para então ganhar um videogame. Mas isso ainda demorará algum tempo... Então pensei em enviar algumas sugestões de mudanças para a revista em troca de um Game Gear.

BRUNO CARNEIRO DE CASTRO
Caçapava, SP

Eu queria ter um filho assim! Meus parabéns, Bruno. Você é um cara muito inteligente, escreve superbem e deu sugestões legais para a revista. Você não merece só um Game Gear: merece um micro multimídia para exercitar essa mente criativa. Pode pensar seriamente em ser jornalista, viu? Mas infelizmente não podemos atender ao seu pedido. Você não imagina a quantidade de cartas que recebemos de leitores que pedem coisas. Parece até a Porta da Esperança. É impossível atender a todos e seria também injusto atender a apenas um ou outro. Por isso temos a Game Charada. Suas idéias para a revista são boas, mas não pretendemos fazer modificações nela por enquanto, porque há poucos meses implantamos um novo projeto gráfico e editorial que ainda precisa ser amadurecido. Escreva sempre e, depois de terminar a faculdade de jornalismo, procure-nos.

Olha o Wolverine do Marcos de Moura Gonçalves, de Brasília (DF). Tem mais Wolverine para a galera na seção de Mega desta edição.

SONIC

Adoro Sonic e tenho um Super NES. Mandei duas cartas para a Nintendo pedindo que eles fizessem um jogo do Sonic para o meu console, mas não adiantou. Quem sabe se vocês ajudassem meu sonho seria realizado...

CHRISTIAN SIMON
Estrela, RS

Nem que o Papa o fizesse, seu pedido jamais seria atendido. Sabe por quê? Sonic é da Sega, e a Sega é arquirrival da Nintendo. Ela jamais permitiria que seu personagem-símbolo aparecesse num cartucho da concorrente e nem a própria Nintendo gostaria de produzir um jogo com Sonic. É o mesmo que pedir à Coca-Cola que fabrique Pepsi. Se você gosta tanto assim do Sonic, Christian, é melhor comprar um Mega Drive...

3DO

Gostaria de saber algumas coisas sobre este console. Ele tem entrada para dois joysticks? Aceita CDs no padrão MPEG e PC? Vem com algum CD grátis?

KHRYSTIAN S. RIBEIRO
Belo Horizonte, MG

Primeiro as respostas afirmativas: sim, o 3DO vem com dois CDs grátis. Um é do jogo Burning Force e outro com alguns programas de demonstração. Agora, as respostas negativas: não, o 3DO não tem entradas para dois joysticks, mas cada joystick tem entrada para outro e você liga quantos precisar. O 3DO não aceita CDs formato MPEG nem compatíveis com o PC. Só o contrário: a empresa lançou uma placa de vídeo para que se rode os CDs de 3DO em PCs. Mas as próximas versões do console podem vir com essas inovações. Fique ligado.

DÚVIDA CRUEL

Compro ou não compro o Saturno? Estou cheio de dúvidas. Será que a Tec Toy vai lançar os jogos para consoles de 32 bits (tanto o Saturno quanto o 32X)? Os jogos em CD para Saturno serão compatíveis com o 32X? A Sega pretende lançar CDs interativos?

JAIR ALVES ALMEIDA
São Paulo, SP

A Tec Toy já lançou o 32X e seus jogos no mercado brasileiro e pretende fazer o mesmo com o Saturno. De acordo com a Sega, CDs e cartuchos destes consoles não são compatíveis entre si. Ou seja: cada um roda apenas seus próprios jogos. É bem provável que sejam lançados CDs interativos tanto para o Saturno quanto para o 32X, mas ainda não conhecemos os planos da Sega a este respeito.

FORÇA FEMININA

Se vocês estão pensando que videogame é coisa de meninos, estão muito enganados! Aqui no meu bairro muitas meninas são vidradas como eu. No game Mortal Kombat 2, quando dou uma seqüência de ganchos em qualquer tela aparece um cara ao lado da tela. O que isso significa?

MARIÂNGELA COSTA
São Paulo, SP

É isso aí, Mari! Pelo visto, você é uma digna representante das garotas que curtem videogame. Nós damos a maior força para a mulherada e não deixamos escapar nenhuma carta de menina sem publicação. Este cara que está encanando você é o Smoke. Ele aparece só pra pentelhar um pouco, desencane. É só uma "babaquility "do game.

JOGOS DE NINTENDO

Caras, vocês andam arrasando! Curto demais a revista. A Playtronic está relançando antigos jogos de Nintendo 8 bits e eu gostaria de saber se vocês pretendem fazer matérias com eles.

EVERTON R. R. VERAS
Fortaleza, CE

Nossa prioridade é sempre para lançamentos, Everton. Jogos novos que a Playtronic lançar para o Nintendinho merecerão toda a nossa atenção. Mas esses relançamentos estão recebendo um tratamento diferente: matérias na seção de dicas. Fizemos isso com Punch Out, Zelda e nesta edição é com Super Mario 3. Se você é fã do sistema, fique ligado.

Este simpático Demônio da Tasmania é de autoria do Giuliano Spinelli, Itatiba (SP)

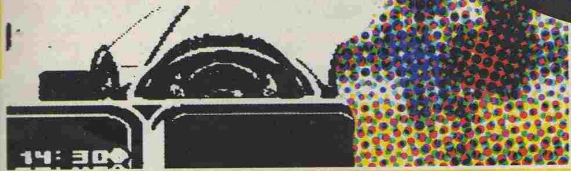
Game Charada

DIFÍCIL

PRÊMIOS

1º lugar: 32-X para Mega Drive + cartucho Virtua Racing e camiseta; 2º e 3º lugares: cartuchos surpresa (Mega ou SNES, a escolher) + camisetas; 4º a 10º : camisetas

A foto ao lado foi montada com pedaços de fotos de jogos publicados nas últimas edições de Ação Games. Para concorrer aos prêmios, basta dizer a que jogos pertencem as fotos

Envie sua resposta para Revista Ação Games – Game Charada, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Pronto! Agora é torcer muito. O resultado sairá na edição nº 78 de Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO Nº 72

A foto foi tirada da edição 71, pág. 26 e é um detalhe da foto do primeiro final do game CONTRA HARD CORPS. Os ganhadores: 1º lugar para Gabriela O. de Sá, São Paulo (SP); 2º e 3º lugares para Diogo Farias Fonseca, Caruaru (PE) e Cláudio Kanashiro, São Paulo (SP); 4º a 10º lugares para Rogério Pablos Zanardo, Santo André (SP), Leandro Augusto Martini, Presidente Epitácio (SP), Rômulo Fernando Gomes Costa, Capitão Poço (PA), Henrique Sommer Maia, Santo Ângelo (RS), Adriano Targino Freire, Angra dos Reis (RJ), Viviane Rodrigues Franco, Alcântara (MA) e Ana Carolina C. Paziani, São Paulo (SP).

PERDIDÃO

O Playstation movimenta 40 mil sprites simultaneamente e manipula 360 mil polígonos por segundo. Outros trabalham com até 7 scrolls na mesma tela... meu, o que é tudo isso?

GISNARDO CARLOS A. KIURI
S. José do Rio Preto, SP

Dá mesmo pra ficar perdidão com tantos termos técnicos, né? Vamos lá. Sprites são conjuntos de pontos que se movimentam na tela. Um tiro que se desloca é um sprite. Partes de corpos de personagens ou de veículos que se movem na tela em conjunto são outros exemplos de sprites. Sacou? Quanto maior a capacidade de um sistema, mais sprites ele consegue movimentar. Polígonos são os elementos que formam as imagens tridimensionais de jogos como Virtua Racing, Star Fox, Virtua Fighter etc. Scroll é basicamente cenário em movimento. Quando a gente fala scroll horizontal, o cenário movimenta-se para os lados — como num jogo comum de aventura ou num Street Fighter. Quando é vertical, o cenário desloca-se para cima e para baixo — imagine um jogo de pinball. Jogos multi-scroll são os que têm os dois tipos. Só pra completar, repare que os games para 16 bits, por exemplo, têm dois ou três planos de imagem movimentando-se separadamente. Esses planos de imagem também recebem o nome de scroll. Daí a gente dizer que o sistema tal pode movimentar até sete scrolls na mesma tela.

Axe Batler saúda os leitores de Ação Games com direito a raios e trovoadas. O pai da arte? Leandro F. Tensol, de Belo Horizonte (MG)

CURIOSO

Gostaria de saber as previsões de lançamento para esses jogos de SNES: SSF2 Turbo, Darkstalkers, Mad Dog McCree e Samurai Shodown 2.

CAMILO A. DE BRAZ
Itatiba, SP

Santa curiosidade, hein? Olha, Camilo, até o fechamento desta edição, ainda não havia previsões oficiais para o lançamento desses games. Alguns ainda são muito novos, como o Samurai Shodown 2. Mas quando você estiver lendo esta Ação Games, já estaremos cobrindo e delirando com as novidades da CES de Las Vegas. Quem sabe conseguimos alguma informação, falou?

SIMCITY

Aí, galera. Existe este jogo para Super NES?

TIAGO GOMES DA COSTA
Sete Lagoas, MG

Yes! Existe sim, Tiago, e é um jogão! Idêntico à versão para PC, só que ainda mais fácil de controlar. SimCity foi um dos primeiros jogos produzidos para o Super Nintendo e você não terá dificuldades em achá-lo nas lojas e locadoras aqui do Brasil.

VENDO

Master System Super Compact com 1 controle e 4 carts. Bernardo M. Nicolau, Av. Constatino Nery, conj. Beverly Hills, Rua 2, casa 55, CEP 69050-580, Manaus, AM.

Coleção completa da Ação Games. Ubaldo Araújo Silva, tel.: (027) 222-6022, Vitória, ES.

Mega japonês com 2 controles, 2 carts e várias edições da Ação Games. Juliano Martins Domingos, Rua Barão do Rio Branco, 57, CEP 37780-000, Caldas, MG.

Carts para SNES. André Brandino Bittencourt, tel.: (011) 283-2890, São Paulo, SP

TROCO

Master System com 2 controles e 6 carts por MSX 2.0. André Ferreira Cardoso, tel.: (021) 234-4244, Rio de Janeiro, RJ.

Mega Drive com 3 controles e 3 carts por SNES com 2 controles e 1 cart. Gabriel Relitz Cardoso, tel.: (011) 832-9995, São Paulo, SP.

Pistola Turbo Flash Gun do Dynavision por cart de Game Boy. Daniel Rosseti Corrêa, Rua Carlos Marques, 315/201, CEP 35420-206, Ponte Nova, MG.

Master System II com 2 controles e 2 carts por Game Gear com 1 cart. Alexandre dos Santos, Rua Major Emiliano da Fonseca, 532, CEP 02936-130, São Paulo, SP.

COMPRO

Edições da Ação Games. Marcos Alexandre Simões, Rua Fermínio Peacci, 42, CEP 03380-090, São Paulo, SP.

Cart de Master, Phantasy Star. Yuri Carastam, tel.: (011) 966-6821, São Paulo, SP.

O Fábio Akira Yoshida, de São Paulo (SP) é louco mesmo! Foi ele quem mandou a própria foto!!!

Gente, não estão perdoando nem as avós. Olha o estado em que ficou a avó do Norton David Coelho, de Santa Maria (RS).

Mãe a gente só tem uma! Menos o Rodrigo G. da Silva, de Jundiaí (SP), que tem duas. Saca uma delas aí na foto!

SONIC 3

Como fazer o Truque das Mil Faces neste jogo para Mega?

JOÃO VICENTE KURTZ
Passo Fundo, RS

Seguinte: na tela em que as vozes cantam "Segaaaa", espere o momento em que Sonic começa a se mexer e faça rapidinho a seqüência ↑ duas vezes, ↓ duas vezes e ↑ quatro vezes. O som de uma argolinha soará se você conseguir realizar os comandos no tempo certo. Na tela de apresentação aperte ↓ para acessar Sound Test e vai pintar uma tela de seleção de fases. Então escolha qualquer fase, segure o A e dê Start. Você será mandado para a fase escolhida e os números do score devem estar embaralhados. Aí é só usar B para transformar Sonic em qualquer objeto, A para mudar os sprites da tela e C para duplicar.

DONKEY KONG

Vi na TV a propaganda deste cartucho para o Super NES dizendo que ele tem 100 fases. Terminei o jogo com 45% e não encontrei todas elas. O que isso quer dizer? Que o resto das fases está escondido?

IVAN L. C. BARONI
São João da Boa Vista

Elementar, meu caro Ivan. Você jogou Super Mario World do SNES? Era o mesmo esquema: o mapa do jogo mostrava um certo número de fases, mas em várias delas havia uma passagem secreta que abria outras fases. No caso do Donkey Kong Country, há um macete muito simples para encontrar os outros 55%. Quando você zera uma fase, tem que aparecer um ponto de exclamação (!) no final do nome dela. Se isso não acontecer, é porque faltou descobrir alguma passagem que leva a uma fase secreta. Você tem que fuçar, falou?

GAME BOY

Onde posso encontrar este videogame e seus cartuchos? Quais são os preços? As locadoras alugam jogos para ele? O Game Boy tem games de luta?

RAFAEL RIBEIRO CHAVES
Rio de Janeiro, RJ

O Game Boy pode ser encontrato em lojas de brinquedos, locadoras e importadoras. Os preços variam de 90 a 140 reais, mais ou menos, e é bom você pesquisar bastante. Também é fácil encontrar cartuchos na faixa de 25 a 40 reais. Boa parte das locadoras alugam jogos. E se o seu lance são games de luta, anote aí: Mortal Kombat 1, 2 e Samurai Shodown são boas opções.

STREET FIGHTER 2 TURBO

Sei que este jogo está fora de moda, mas ainda tenho dúvidas. Como fazer aquele golpe do Dhalsim em que ele some e aparece em outro lugar?

MARCOS A. CABRAL
Rio de Janeiro

O golpe se chama Yoga Teleport e é muito fácil de fazer. Estando do lado esquerdo da tela e de frente para o inimigo, aperte ← ↓ ↙ mais os três botões de chute. Se você estiver do lado direito da tela ou de costas para o inimigo, é só inverter o sentido das flechas.

NBA JAM/ NIGEL MANSELL

Alô pessoal! Estou precisando de manhas para estes jogos do Super NES.

RODRIGO BRAGA RANGEL
Fortaleza, CE

Ok, Rodrigo, aí vão elas. Para o game do Mansell, entre com a password FQPØJXH2QC1VDDV5HD e você começa direto no nível 14 com 140 pontos ganhos. Para o NBA Jam, use todas as seqüências abaixo na tela Tonight's Match Up: qualquer botão cinco vezes para ficar com defesa superpoderosa; qualquer botão cinco vezes, depois Y, A e B juntos para deixar seu time turbinado; qualquer botão 13 vezes enquanto gira o Direcional 13 vezes no sentido horário para fazer cestas do meio da quadra. Divirta-se!

SÓ DICAS

De quanto em quanto tempo sai uma edição Especial Só Dicas? Comprei a última e adorei.

KARSTEN BAUMBARTZ
São Paulo, SP

Costumamos publicar o Só Dicas uma vez por ano, Karsten. Geralmente ele sai no segundo semestre. Este especial é anual porque precisamos reunir um grande volume de dicas para publicá-lo.

BATTLETOADS

Preciso de ajuda para passar pelo primeiro inimigo deste jogo de Nintendo.

JAMES GUIMARÃES
S. Bernardo do Campo, SP

Olha, James, estamos entendendo que você empacou no primeiro chefe do game, certo? Para derrotá-lo, você precisa atirar pedras na mira dele. Só isso.

16 BITS

Com o lançamento dos sistemas de 32 bits, vale a pena comprar um Mega ou SNES? Eles não correm o risco de não durarem muito no mercado?

FABRÍCIO P. DE BARROS

Tudo depende do que você quer e quanto pode gastar. Claro que os sistemas de 32 bits são mais atraentes, mas também são mais caros. Se puder comprá-los, ótimo. Mas se não puder, os de 16 continuam sendo uma boa opção. Eles não vão desaparecer do mercado de uma hora para outra, assim como os de 8 bits continuam existindo. E no caso do Mega Drive, você pode juntar o útil ao agradável: ele tem o acessório 32X, que o transforma num console de 32 bits e roda jogos muito mais poderosos. Esta pode ser a melhor solução para você.

Uma bela mistura: Street Fighter, Mortal Kombat e humor. Parabéns pela salada Eduardo de Sousa Machado, Campo Grande (MS)

1º

Jovem Pan em 1º lugar

A rádio que não deixa seu produto falando sozinho.

- 1º lugar na audiência geral
- 1º lugar na classe AB
- 1º lugar em Nível Universitário
- 1º lugar em Nível Ginasial - Classe AB
- 1º lugar em carros

- Aproximadamente 80% do seu público é classe ABC
- Cobertura em 15 dias: 3.000.000 de ouvintes
- Cobertura em 48 horas: 1.300.000 de ouvintes

FONTE: DATAFOLHA DE SETEMBRO / 94

NINTENDO EXIBE O Virtual Boy

Os japoneses já tiveram o privilégio de experimentar o Virtual Boy, o novo console Nintendo de 32 bits, com óculos que trazem recursos de Realidade Virtual. Ele foi exibido numa feira.

A Nintendo promete que o console e os jogos serão diferentes "de tudo o que você já viu". Deverá ser lançado em março, com preço de 190 dólares.

Virtual Boy: promessa de inovação com preço camarada

PANASONIC LANÇA O 3DO REAL 2

Modelo Real 2: novo visual para o 3DO da Panasonic

A Panasonic lançou no Japão, em dezembro, um novo modelo de 3DO: o Real 2, com preço de US$ 450. O novo modelo traz um visual mais moderno e novo sistema para a entrada de CD, que mudou para tampa basculante. Foram prometidos novos acessórios, entre eles óculos do tipo realidade virtual. A Panasonic também anunciou uma nova data para o lançamento do 3DO 64 Bits, que pulou de maio para o final deste ano.

ROLA NO MUNDO DOS GAMES

UM SNES DE 32 BITS. Fofoca ou Verdade?

Deu na Inglaterra. A revista inglesa Ultimate afirmou, de dedinhos cruzados, que a Nintendo está (entenda "pode estar") trabalhando num acessório para dar ao Super NES processamento de 32 bits. Ou seja, fazer o mesmo que a Sega, com o 32-X. Acrescentou mais: disse que o chip central provavelmente será de tecnologia Risc da NEC, mais dois chips paralelos da Hitachi, os mesmos do Sega 32-X. Fique ligado. Se a notícia for confirmada, você ficará sabendo antes, na Ação Games.

SEGA CONFIRMA CONSOLE DO 32-X

Essa é do Wall Street Journal. Segundo informou esse prestigiado jornal de Nova York, a Sega americana vai lançar mesmo um console de 32 bits autonômo. Mas desta vez, seria um 32-X compatível com os cartuchos e CDs do Mega Drive. Essa maravilha seria lançada em outubro deste ano, custaria apenas 200 doletas e teria o nome Neptun, ou seja, Netuno. Moçada, se continuar como está, vai faltar planeta pra dar nome aos lançamentos da Sega.

Wireles Multi Pad: um joystick com o aval da Nintendo

Joystick sem Fio PARA O SNES

Lançamento da hora: um joystick de primeira linha, sem fio, para o SNES. O Wireless Multi Pad é licenciado pela Nintendo e fabricado pela Optec. Custa US$ 58 e vem com um receptor que você encaixa no lugar do joystick. Mas basta um receptor para jogar em até 5 pessoas. O joystick sem receptor custa menos: 32 dólares cada um. Tem autonomia de uso (pilhas), de 140 horas, botões para programação e turbo de até 5 velocidades. Você tem um amigo no Japão? Pede um pra ele!

CONTROLE ESPECIAL PARA O Playstation

A moçada que for debulhar Ridge Racer, no Playstation, vai poder usar um joystick especial criado e vendido pela Namco. O joystick Nejicon também não tem fio e é formado por duas partes móveis, que giram no meio, dando sensações próximas à da direção de um carro. Será? Custo: US$ 50.

O estranho joystick da Namco para o Playstation. Um luxo, cara!

SEGA KARAOKÊ

A Sega do Japão está preparando um ótimo presente para os japoneses: um serviço de karaokê via Sega Canal, sua TV a cabo japonesa. Como os japoneses adoram cantar, vão cair de boca. A Sega informou que o novo serviço será compatível com o Saturno e nada falou sobre o Mega.

Para a nova "geração" de videogames: os gráficos estão cada vez melhores e realistas. A jogabilidade também apavora, apesar dos joysticks cheios de botões.

Para a tonelada de games de bichinhos que andaram saindo nos últimos tempos. CHEGA de esquilos, camundongos, ursinhos, gambás e outros.

OS MAIS CURTIDOS LÁ FORA

Dezembro é um mês quentíssimo para os videogames e Ação Games aproveitou para dar uma geral para você, do que a moçada está curtindo no Japão e Estados Unidos. Todas as listas estão por ordem de preferência. Saque só.

GERAL - ESTADOS UNIDOS

Os dez preferidos dos leitores da EGM, edição de dezembro. Apenas um game não é de luta. Confira. Mortal Kombat 2 (SNES), Mortal Kombat 2 (Arcade), Mortal Kombat 2 (Mega), Donkey Kong Country (SNES), Street Fighter 2 (SNES), Actraiser 2 (SNES), Super Street Fighter 2 Turbo (Arcade), Eternal Champions (Mega), Mortal Kombat (SNES), Super Street Fighter 2 (SNES).

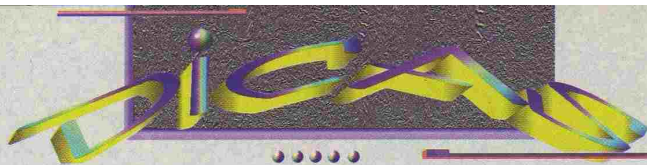
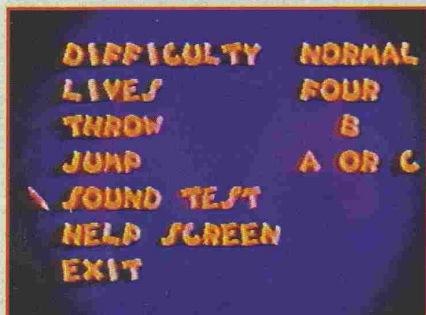
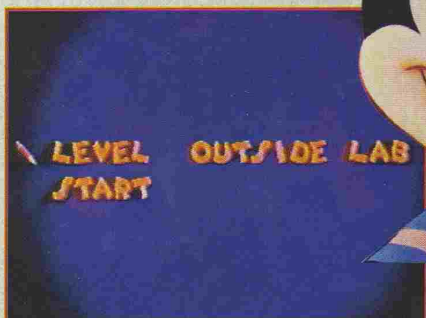
GERAL - JAPÃO

Os lançamentos mais esperados pelos jogadores japoneses, segundo a Famitsu (Weekly Famicom Tsûshin) de dezembr. O game mais esperado para o Natal foi Lunar 2 - Eternal Blue, para Mega CD, lançado dia 22 de dezembro:
Dragons Quest 6 (RPG/SNES), Samurai Shodown (Neo Geo CD), Crono Tiger (RPG/SNES), David Stallion (Turfe/SNES), Ridge Racer (Corrida - Playstation).

MEGA DRIVE - JAPÃO

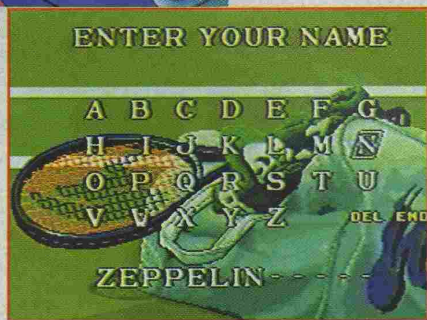
Os games mais vendidos para sistemas Sega no Japão, em dezembro, segundo a revista Mega Drive Fan, de janeiro 95:
Sonic & Knuckles (Mega), Star Blade (Sega CD), Yu-Yu Hakusho Makyôiô (Luta/Mega), Sonic 3 (Mega), Phantasy Star (Mega).

SNES - JAPÃO

Os games de SNES mais jogados pelos japoneses, segundo a Famitsu de dezembro: Final Fantasy 6, Fire'n'Blame, Dragons Quest 5, Saga 2, Final Fantasy 5 e Tengai Makio 2.

Mickeymania
MEGA

Seleção de fases - Para selecionar fases neste jogo é o seguinte: escolha Sound Test e em Music selecione Continue. Em FX ponha Appear e em Speech coloque Think. Em seguida mova o lápis para Exit e segure ← por cinco segundos. Pronto! Faça suas escolhas.

John Madden Football
3DO

Gigantes - Realmente, a Electronic Arts fez a versão deste jogo para 3DO cheia de gracinhas. Inicie o jogo normalmente, pause e aperte os botões R, A e P nesta ordem. Uau! Os jogadores do seu time viram uns gigantes! Para desfazer o truque, basta pausar o game novamente, e apertar os botões A e X.

Pete Sampras's Tennis
MEGA

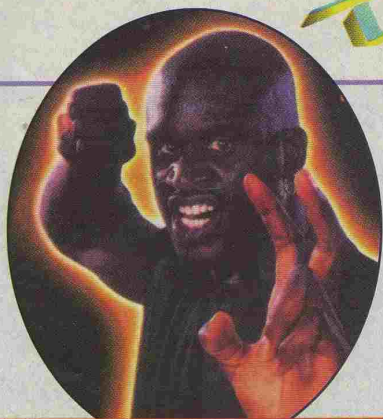
Jogo louco - Com esta dica, você vai experimentar dois modos secretos de jogo que são o maior barato. Comece escolhendo a opção World Tour. Na tela seguinte, em que o jogo pergunta se você tem uma password, diga YES, entre com a senha ZEPPELIN e aperte C. Esta password levará de volta à tela de opções e você verá que apareceram dois novos modos de jogo: Crazy e Huge Tour. No primeiro, o game fica muito louco: a bola pode aumentar de tamanho, ficar extremamente rápida... e ainda aparece uma mão (como a da Família Addams) segurando uma raquete perto da rede para atrapalhar ainda mais a partida. No modo Huge Tour você pode disputar um campeonato com até oito participantes.

Streets of Rage 3
MEGA

Lute como Shiva - Pode confiar: esta dica para lutar com o Shiva realmente funciona. Palmas para o leitor Patrick Alves Moura, de Juiz de Fora (MG), que batalhou até descobrir o jeito certo. Seguinte: vença a luta contra Shiva e segure ↓ + B . Segure este comando até o início do round seguinte, então solte-o e perca um Continue. Na continuação do game, você poderá escolher Shiva.

Vortex
SNES

Passwords - Tá certo: este game não é lá dos mais fáceis. Mas veja que boiada descolamos pra você. São apenas quatro passwords, mas elas conseguem reunir tudo o que você sonha para (ex) terminar este jogo. Yes!!

Vidas infinitas - JTTSJ
Seleção de fases - CTGXF
Invencibilidade - HVZSM
Munição infinita - WSVTQ

Shaq Fu

Escolha o personagem - Cá entre nós: este game não é dos melhores, hein? Mas você o pegou na locadora e agora quer fazer valer o seu dinheiro. Bom, então faça este truque e jogue o Story Mode com qualquer um dos sete lutadores do jogo. Para isso, entre no Music Option e escolha um número de um a sete. Cada número corresponde a um lutador na ordem em que ele aparece no Duel Select Screen. Sacou? Depois de selecionar o personagem desejado, faça esta seqüência com a rapidez de um Sonic: ↑ , ↓ , B , ← , → , B. Se conseguir realizar estes comandos no tempo certo, é só iniciar um game no Story Mode com o personagem escolhido.

Cenário secreto - Na tela de opções, faça esta seqüência de comandos com a maior rapidez possível: ↑ , → , B, ↓ , ←, B. Um flash de luz amarela pintará rapidamente indicando que a seqüência entrou. Então, vá para o Duel Mode na tela de apresentação e aperte Start nos dois joysticks simultâneamente. Aí aparece uma tela com os dois lutadores e o cenário entre eles, certo? Pois, se no joystick 1 você apertar X e B, este cenário desaparecerá, dando lugar a um outro fundo secreto.

Clássicos

SUPER MARIO 3

Com o lançamento do Nintendo 8 bits no Brasil pela Playtronic, tem muita gente nova jogando o grande clássico Super Mario 3. Se este é o seu caso, aí vai uma seleção de dicas da hora para ajudá-lo a completar os oito mundos do game em dois palitos. Elas vão ajudá-lo a recolher dois itens muito importantes no jogo: a flauta, que transporta Mario de um mundo para outro, e a P-Wing, uma asinha que dá ao personagem o poder de sobrevoar uma fase inteira, passando batido pelos obstáculos.

Primeira flauta – Ela está no mundo 1-3. **Mario deve pular sobre o quadrado branco e ficar agachado durante uns dez segundos.** Passado este tempo, ele cairá sozinho do quadrado, aparecendo atrás do cenário. Seguindo para a direita e tomando cuidado com os inimigos normais, ele encontrará uma sala com um baú, onde está a primeira flauta.

Segunda flauta – Vá para o minicastelo do mundo 1 e use um rabinho (racoon). No local mostrado pela foto, **elimine as tartarugas, vá em direção à porta, encoste-se bem na parede e saia voando em direção à esquerda.** Alcançando o teto da fase, vá para a direita e você cairá numa sala com outro bauzinho e a segunda flauta.

Terceira flauta – Ela está no mapa do segundo mundo. **Para pegá-la, é preciso quebrar uma pedra bem no cantinho superior direito da tela.** Use o martelo na tartaruga hammer deste mundo e, com a ferramenta, quebre a pedra da foto. Uma passagem se abre para você prosseguir à direita. Depois você enfrenta outra tartaruga Hammer e ganha a flauta.

P-Wings e âncoras – Você pode coletar um montão de P-Wings **recolhendo todas as moedas de determinadas fases. Aqui vai uma tabela para você se ligar quais são as fases e quantas moedas você tem que pegar** para conseguir suas P-Wings. De quebra, veja quais são as fases que dão âncoras – itens que servem para brecar os navios de cada mundo.

Mundo	Quantas moedas tem que pegar	O que ganha
1-4	44	P-Wing
2-2	30	Âncora
3-8	44	P-Wing
4-2	22	Âncora
5-5	28	P-Wing
6-7	78	Âncora
7-2	46	P-Wing

Acumule estrelinhas – No final de cada fase você tem a chance de faturar um item – estrelinha, flor ou cogumelo. Para pegar sempre estrelinhas, **tome a maior distância possível, saia correndo e pule sobre os itens com a máxima velocidade.** Sempre dá estrelinha. E com ela você fatura vidas extras, certo?

Jogo da memória – Outra oportunidade para encher o cofrinho de itens é acertar tudo na fase de bônus do jogo da memória. Aqui estão todas as combinações possíveis. Basta identificar qual delas o game está usando no momento e detonar! **Fique ligado: F é flor, C é cogumelo, E é estrela, B é baú, 10 e 20 são as moedas.**

F 20 C E B F B F 10 C 20 E C 10 E C F E	F 10 B F B C E C 20 E C 10 E F 20 C F E
C F 20 F 10 E 20 B C 10 B F E C E C F E	F E B F B C 10 C F E C 10 E 20 20 C F E
C F B F E E 20 E C 10 B F 20 C 10 C F E	C F 20 C 10 E F B C 10 B 20 E F E C F E
B C 10 C F E C 10 E 20 20 F E B F C F E	F E B F 20 C 10 C 20 B C 10 E F E C F E

The Great Circus Mistery

SNES

Passwords - O leitor Jorge Leandro Ferreira Correa, do Rio de Janeiro (RJ), avisa que quebrou muito a cuca para batalhar estas passwords. Valeu o esforço, Jorjão!

Fase 2 - Pluto-Donald-Mickey-Pateta
Fase 3 - Pateta-Donald-Mickey-Minie
Fase 4- Donald-Pateta-Pluto-Mickey
Fase 5 - Minie-Mickey-Donald-Pateta
Fase 6 - Mickey-Pateta-Donald-Minie

Sonic and Knuckles

MEGA

Códigos de Game Genie - Se você é um dos felizes proprietários deste acessório, aproveite os códigos que acabam de sair do forno para aloprar com o jogo. Que moleza!

Vidas infinitas - K2WA-CA4J
Manter os anéis quando atacado - AWXT-CA4C
Manter poderes especiais quando atacado - 96BA-CAG6 + 98MA-CAF0
Manter anéis ao mudar de fase - AKVT-AA76 + AMNA-EA24
Pegar esmeralda com apenas uma bola azul - RGSA-A6VY
Super Sonic sem esmeraldas - AANT-CAG6

Samurai Shodown

GAME GEAR

Jogue com Amakusa - Fácil, fácil. Na tela do logo Takara, aperte → três vezes. Inicie o game e Amakusa estará lá, entre os personagens à sua escolha.

Aladdin

MASTER

ENTER PASSWORD
UIAN
A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W X
Y Z ← → EXIT

Todas as passwords - Alá seja louvado! O leitor Jessé Piveta Tibbes, de Ibicaré (SC), debulhou o game e manda as passwords pra galera. Valeu, brother!

Fase 1 (fuga com a princesa) - LAEA
Fase 2 (caverna das maravilhas) - ASNF
Fase 2 (sala do tesouro) - DMIA
Fase 3 (vôo para sair da caverna) - INSI
Fase 4 (palácio do sultão) - NEUA
Fase 5 (Vôo de tapete) - AALG
Fase 6 (em busca do impostor) - BLTO
Fase 7 (luta com Jaffar) - UIAN

X-MEN CHILDREN OF ATOM

ARCADE

CAPCOM – LUTA
LANÇAMENTO: BRASIL/JANEIRO

Preparem o coração e os bolsos. Está chegando um novo show da Capcom para lotar os fliperamas. X-Men, Children Of Atom foi desenvolvido em conjunto com a Marvel Comics e o resultado gráfico é de cinema. Com mais de 300 Mega de memória e som Q-Sound, o game tem personagens muito rápidos embora nem todos tenham mobilidade. Wolverine novamente é o herói-mor e melhor lutador. Além dele você dispõe de outros nove lutadores entre X-Men e inimigos. Ao que tudo indica o programa deste jogo é derivado de Darkstalkers e, não por acaso, há muitas semelhanças entre os dois. Inclusive combos e magias parecidas. Perfeito: um grande game e com nosso visual predileto. Agora uma fofoquinha: dizem que uma versão para Saturn já está quase pronta. Os boatos são de que estará completamente fiel ao Arcade. Yes, Yes, Yes!

DICAS E NOVIDADES

AUTOGUARD

Autoguard é um sistema de defesa automática onde o personagem fica sempre posicionado de forma a não perder energia quando atingido. Esta função pode ser desligada e aí cabe a você se defender sozinho. No começo, é bom usar o autoguard até pegar o "jeitão".

RESTORE DE ENERGIA

Sua barra de energia está crítica? Você está se sentindo derrotado? Relaxe, quando levar o último e fatal golpe do adversário aperte imediatamente o direcional para baixo mais o botão de soco três vezes. Pronto! Mais energia e uma nova chance para você debulhar o inimigo.

SUPERPULOS

Nunca se viu superpulos tão legais. E o melhor: você pode executá-los a qualquer momento. São tão bons que ocupam quase três telas de altura. Um superpulo desses pode ser sua melhor arma para um contra-ataque.

GOLPES

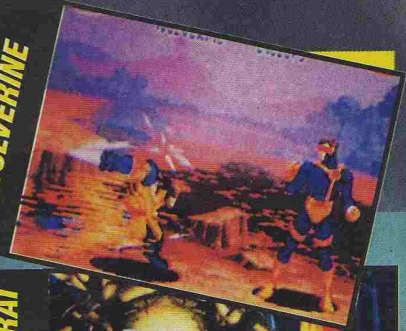
Os movimentos dos golpes estão bem parecidos – alguns até iguais – aos do Darkstalkers. A diferença é que no Darkstalkers a distância era muito importante para o sucesso do golpe e em X-Men não. A qualquer distância você consegue acertar o adversário, desde que execute corretamente os comandos, claro!

SEQÜÊNCIA DE GOLPES

A velocidade dos golpes é a melhor dos últimos tempos. De quebra ainda há um incremento. Qualquer botão apertado duas vezes dobra a velocidade e variação dos golpes. Altos jabs, man... Encurrale seu inimigo no canto e faça-o pedir água.

OS PERSONAGENS

Com superpoderes, movimentação acelerada e um chute quase indefensável, Wolverine promete ser a melhor opção do jogo. Abuse de suas magias, principalmente da Drill, golpe tipo giratória e o mais poderoso de Wolverine, que explora toda sua velocidade.

WOLVERINE / SILVER SAMURAI

PSYLOCKE

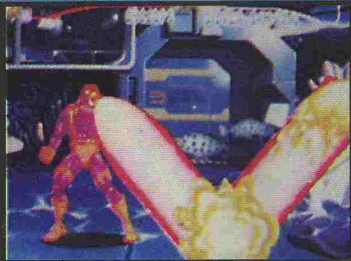
Outra gatinha arrasa-quarteirão. É candidatíssima ao título de musa do ano. Só para piorar a libido da galera, os movimentos da Psylocke são extremamente sensuais. E para alegria geral dos fãs, em um de seus principais golpes ela se multiplica para confundir o inimigo. Já pensou? Várias "Psylockes" ao mesmo tempo na tela?

ICEMAN

Que fria! Um sorvete para quem adivinhar qual a sua principal arma: o gelo, é claro! Com as diferentes formas sólidas da H2O, Iceman detona raios e magias das mais variadas formas. Entre elas podemos citar o Ice-beam, tiro simples, o Ice-fist, e o Ice-avalanche, que é isso mesmo. Sai de baixo!

SILVER SAMURAI

Como o próprio nome diz, é um samurai de prata. Mas nunca vimos esse personagem antes. Munido de uma espada ele detona diversos golpes com ela. Inclusive magias de gelo, fogo e trovão, causando belos estragos nos oponentes. Num dos golpes mais interessantes, ele se divide em pedaços e atacada com cada um individualmente. Putz!

CYCLOPS

É um grande herói, mas não dos melhores. Opa! Cuidado! Engana-se quem pensa assim. Cyclops na versão original não era bom, mas agora está perigosíssimo. Seu raio ocular nunca esteve tão bom: além do conhecido raio horizontal, Cyclops agora dispara também na diagonal e até ricocheteando no chão.

COLOSSUS

O personagem mais metálico dos X-Men é, por isso mesmo, o mais resistente. Apesar de tanta lataria, Colossus pode voar em qualquer direção transformando-se em uma verdadeira locomotiva voadora. Você vai se surpreender com seus contra-ataques: ele parece nem sentir o golpe do adversário e já sai batendo.

OMEGA RED

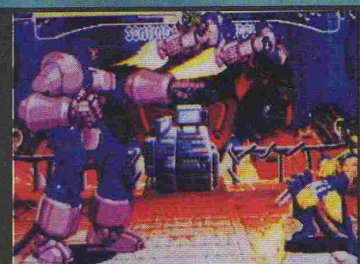
O vermelhinho da turma tem muita semelhança com demônios. Ele ataca de longe e de perto com sua principal arma: uma espécie de chicote que utiliza como corda, bastão, vara de saltos e outras utilidades. Para completar, Omega Red consegue roubar a energia de seus inimigos também.

STORM

Santas tempestades! Quem nos dera todas as feiticeiras fossem como ela. Storm usa e abusa das magias extraídas dos poderes da natureza. O mais incrível: ela quase não se movimenta! Seu corpo flutua no ar graças aos poderes dos ventos. Para arrepiar, a bruxinha tem uma infinidade de golpes fantásticos como o trovão que dispara das pontas dos dedos.

SPIRAL

Apesar de esquisitona, Spiral é muito poderosa. Além dos seis braços dando porradas e atirando espadas, seu poder de teletransporte ajuda a confundir e complicar a vida dos adversários. Spiral tem também um golpe chamado Switch-Dance e um outro, de metamorfose. Neste ela se ilumina toda e ataca enquanto altera sua forma para a de qualquer outro lutador do game. Manja Shang-Tsung Cover? Pois é...

SENTINEL

Gigantesco robô programado para caçar os mutantes. Seus golpes são bem diferentões, com socos especiais e lasers bastante eficazes. Seu tamanho descomunal facilita o ataque: o comprimento de seu braço permite golpes de longe. Um golpe curioso do figura: ele libera um robozinho miniatura dele mesmo, que ataca em seu lugar. Sentinel move-se pouco, porém perigosamente.

After Burner Complete

SEGA - SIMULADOR DE AVIÃO
LANÇAMENTO: JANEIRO/JAPÃO

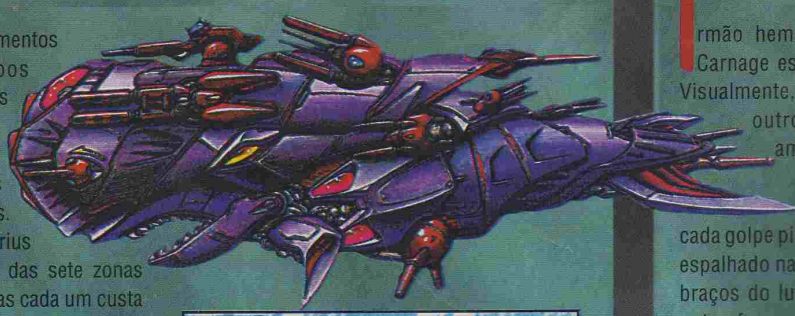
Clássico da melhor qualidade. After Burner é o irmão mais velho de muito game por aí. Este "Complete" no nome é só para lembrar que tudo que estava na versão original veio para essa: as fases sobre o mar, sobre a cidade, o estágio noturno. Tudo, enfim, está aí. Mas o visual agora é outro, mais bonito e rico em detalhes. As mudanças: a velocidade ficou animalesca, o som "encorpou" e uma nova fase chamada Extra Easy que facilita as coisas para os principiantes. Agora não tem mais desculpa para não jogar, certo?

O velho e bom After Burner. Agora com gráficos melhorados e velocidade decente

Darius Gaiden

ARCADE

TAITO - ESPACIAL
LANÇAMENTO: INDEFINIDO/JAPÃO

Seguindo a onda de relançamentos de games dos tempos jurássicos, chega agora mais uma versão do clássico Darius. Ela vem caprichadíssima, com riqueza de detalhes, gráficos chocantes e monstros originais. Sua missão a bordo da nave Darius será liquidar um dos chefes das sete zonas finais. Ou todos se preferir, mas cada um custa uma partida diferente. E bem diferente: são mais de 30 possibilidades de caminhos para escolher, em sete níveis. Cada chefe é um enorme monstro abissal, feroz, com dezenas de canhões apontados para você. Em compensação, você também pode municiar sua nave com até 15 níveis diferentes de canhões: basta coletar itens na viagem. Em cada um dos níveis antes de encontrar o chefe, você terá mais ou menos pontos para conseguir, assim como itens para melhorar sua arma e pequenos sub-chefes pentelhinhos. A Taito promete música de primeira linha.

Pequenos inimigos no meio do caminho, fazendo de tudo para te atrapalhar

A cada fase, novas e melhores armas para sua nave. São 15 canhões diferentes

Os chefes, inimigos abissais, disparam quilos de tiros contra você. Fique esperto!

Cosmic Carnage

SEGA - LUTA
LANÇAMENTO: JANEIRO/JAPÃO

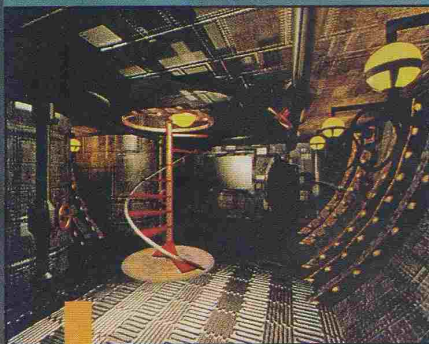
Irmão hemorrágico de Doom, Cosmic Carnage espalha sangue pra todo lado. Visualmente, é um game de luta igual a outros, com direito a barrinha amarela de energia e tudo, mas seus personagens salvam a pátria: são mutantes! A cada golpe pinta um picadinho, com molho espalhado na tela. A cabeça, o tronco e os braços do lutador atingido pode assumir outra forma, diferente da original. Com essa mudança surgem golpes novos, criando possibilidades intermináveis. Se as mudanças forem radicais, até personagens novos podem surgir. Você curte anatomia? Sim? Então vai gostar do game...

Parece um game normal de luta. Porém, é só começar a arrebentar uns braços e pernas que tudo se modifica...

Shadow of Atlantis

CD 32X

SEGA - AVENTURA
LANÇAMENTO: INDEFINIDO/JAPÃO

Prepare-se para mergulhar fundo nas imagens deste game, que tenta explorar ao máximo a memória do "console hotel" da Sega: vai ser um dos primeiros lançamentos em CD para o Super 32X e você precisará ter o Sega CD para rodá-lo. Shadow of Atlantis vem forte e com definição cinematográfica. Traz gráficos aquáticos jamais vistos. Para não falar do visual interno do seu submarino com decoração de fazer inveja a muito iate. Outro fator que merece destaque no game é a movimentação: tudo se passa em Real Time – tempo real – através do esquema "point and click", típico dos mouses de computadores, mas facilmente executável com seu joystick, não comprometendo a jogabilidade. Se você tem um 32X pra debulhar, não deixe de jogar Shadow of Atlantis.

Dentro do submarino há tantos detalhes que parece filme, mas é game!

Explore o fundo do mar sem se molhar

Sega Rally

ARCADE

SEGA - CORRIDA
LANÇAMENTO: JAPÃO/INDEFINIDO

A velocidade de lançamentos e novidades em games de corrida é tão rápida quanto os próprios carros destes games. Prepare-se para o Sega Rally. Enquanto Daytona já saiu do arcade para o Saturn, Sega Rally chega para pirar mais ainda a cabecinha dos fanáticos por corrida. São três pistas: Easy, Medium e Hard e em todas elas você passa por paisagens do mundo todo. São dois carros – estranhamente os dois com o mesmo número – e aquela jogabilidade que você conheceu no Daytona. A grande vantagem deste Rally é uma pequena melhoria gráfica e um considerável aumento de velocidade em relação ao Daytona. Não perca mais tempo: veja, delire e acelere!

Derrapadas animais...

Carros quase reais em cenário tridimensional

Metal Head

32-X

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/JAPÃO

Batalha tridimensional a bordo de um robô, Metal Head não é propriamente uma novidade, já que saiu para outros sistemas também. Mas esta versão traz uma mistura de gráficos poligonais e bitmapeados que garante visual legal e boa movimentação. Assim, o cenário é em tecnologia bitmap, enquanto o robô e tudo que tem movimento no game vem em gráficos poligonais. Engenhoso e prático, não?

As vozes aplicadas no game foram muito bem trabalhadas e estão ótimas, assim como os efeitos sonoros que fazem a ambientação. O mais legal de Metal Head é que, apesar de ser um game de robô, você tem ótima visibilidade dos adversários. Tem 24 Mega de memória e vale um biscoito!

Cenário em gráficos bitmap, robôs em gráficos poligonais: Será que a mistura ficou legal?

DEMOLITION MAN

DEMOLITION MAN
Virgin
Ação - 1 jogador

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●

As animações do jogo são muito bem feitas e dão um toque de realismo inédito

COMANDOS

LUTAS	
A	Soco alto
B	Soco baixo
C	Chute
L e R	Esquivar-se
↓+ B	Gancho
↓+ C	Rasteira
TIROS	
A, B e C	Tiro, cada um com um tipo de arma
NOS TÚNEIS	
A	Tiro
B	Acertar mira
C	Radar
L e R	Mover-se para os lados
NO CARRO	
↑	Acelerar
↓	Frear
L e R e D	Virar

Yes! Ótima sacada da Virgin para o 3DO. Demolition Man é o primeiro filme que virou videogame para o console. E olha, não ficou devendo em nada. São três níveis de dificuldade e até no easy você apanha. As animações correspondem fielmente ao enredo do filme e o som, idem. Apesar de ter dezoito telas, o jogo é curto e mistura fases de tiro com outras de porradas entre John Spartan e Simon Phoenix. Quem ainda não assistiu ao filme mas tem videocassete, alugue a fita: isso vai garantir mais emoção.

Tela de Seleção

Você escolhe som, música e nível de dificuldade. Stallone "Spartan" tem um recado para cada grau de dificuldade escolhido

Marcador de Tela

Os comandos e os marcadores de telas mudam conforme a etapa em que você se encontra. Shotting Gallery é o marcador de combates tipo tiro ao alvo. Hand to Hand Combat é para as lutas entre Spartan e Simon, Tunnels para as telas de corredores e Car Chase para a tela da perseguição com carros.

ALGUMAS PASSWORDS

3 - L97NC3HYN	**9** - JRF#H2LHP	**14**- 1Y1#H2FPG
4 - L17NCZH2Z	**10** - JRB#H2Q49	**16** - GF71R2KQ3
7 - HZ7NHJZTR	**11**- QH9JH2B9H	**17** - HTVRV2KCT
8 - PNPNHZBBQ	**13**- HSK3H2G12	**18**- HTZQ72KGW

Prisão Criogênica

Em 1996 um policial é vítima de uma emboscada feita pelo mais que esperto criminoso Simon Phoenix. Ambos são condenados à prisão criogênica (que congela os presos). Mas como corrupção e interesses escusos cabem em qualquer século, Simon é descongelado e começa uma onda de crimes na pacata Los Angeles do ano 2037. Para acabar com a alegria do cara – e de quem o libertou – só mesmo o Demolidor John Spartan.

Spartan ainda não sabe, mas tentando salvar reféns, cairá numa armadilha de Simon e terminará preso e congelado

Começa a Demolição

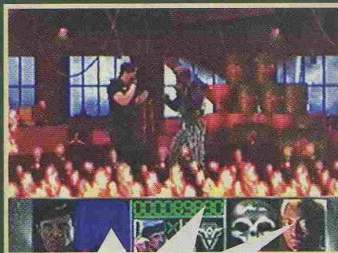
Acompanhe alguns lances deste jogo incrível para o seu 3DO. As fases mudam, mas continuam em seqüência, sem interrupções. Passando cada uma, aparece na tela o seu escore e uma password.

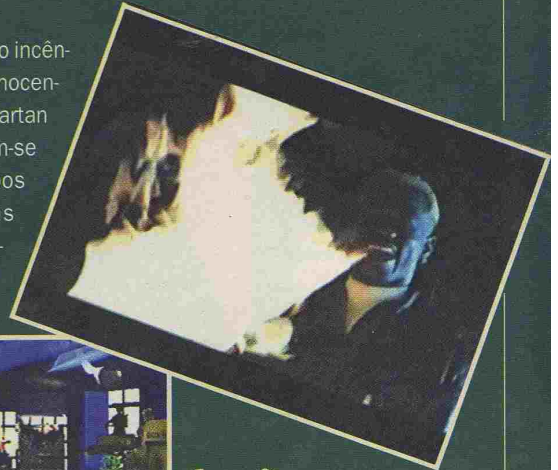
Terminando a animação do início do filme, Spartan cai na cobertura de um prédio. É tiro pra todo lado. Estoure caixas e barris. Os amigos de Simon escondem-se e aparecem de surpresa, atirando bem de perto e jogando granadas.

Perigo bem de perto. Sai pra lá, cara. Tire esse negócio daqui!

Para acabar com o dirigível futurista, atire nas turbinas

Atire no helicóptero quando ele estiver de lado. Se ele tiver tempo para manobrar e ficar de frente, um abraço!

Descendo pelo elevador você sai num depósito. Atrás das sacas há diversos inimigos. A caixa de madeira da direita esconde energia (quadrado azul). Estoure sempre caixas e tudo que houver no cenário.

Os eternos inimigos se encontram para um combate no braço mesmo. Dê socos e rasteiras em seguida

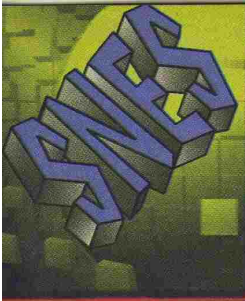
Simon provoca o incêndio que condena inocentes à morte e Spartan à prisão. Passam-se os anos e ambos estão nas ruas numa nova perseguição.

Encare Simon como um prêmio de parque de diversões. Acerte os seguintes alvos: dinamites, carrinho, míssil do avião

Depois de dar umas porradas em Simon, entre no corredor e vá sempre pra direita até encontrar a saída, que é uma porta vermelha.

Agora a perseguição é no volante. Veja como seu marcador mudou

Spartan está quase conseguindo acabar com Simon. Persiga o criminoso neste outro corredor até encontrar a saída

O Final

Depois de uma boa briga, Spartan vai ter o gostinho de ver Simon virar gelo. Curta a cena do final

DEMON'S CREST
Capcom

Aventura — 1 jogador
12 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Demon's Crest consegue aliar a ação dos games de aventura com a estratégia dos adventures na dose certa

COMANDOS

A	Habilidade especial (diferente para cada demônio)
B	Pulo
X	Magia
Y	Ataque/seleção de itens
START	Mostra a tela de itens

DEMON'S CREST

Certamente você se lembra do clássico Super Ghouls'n' Ghosts, lançado no final de 91. E se lembra também de um dos piores vilões deste jogo — Firebrand — que é justamente o personagem principal deste Demon's Crest. Mas não vá pensando que se trata de uma mera continuação. A Capcom preparou um desafio cabeludíssimo que, em alguns momentos, se parece com adventure. O clima é bem gótico, como nas boas lendas medievais e Firebrand torna-se mais poderoso à medida em que o jogo avança. Jogão!

Demon's Crest é um daqueles jogos que resgatam o clima fantástico e misterioso das antigas lendas européias

A LENDA DAS PEDRAS MÁGICAS

Há muito tempo, as pessoas viviam num mundo de fantasias e mistérios. As lendas passavam de geração em geração e quase sempre falavam da eterna luta do Bem contra o Mal. Segundo uma delas a Terra foi dividida em dois mundos: um governado pelos humanos e outro por demônios.
Os demônios viviam em harmonia até que, certo dia, surgiram seis pedras mágicas em seu reino. Cada qual trazendo estampado um elmo diferente: Fogo, Terra, Ar, Água, Tempo e Paraíso. Quando estes elmos são unidos, seu dono fica extremamente poderoso.
Firebrand chegou a possuir as seis, mas enfraquecido pelas lutas deixou-se roubar pelo rival Phalanx, ficando apenas com a do elmo do Fogo. Sua missão no jogo, portanto, é ajudar Firebrand a recuperar as pedras roubadas e escondidas.

Na apresentação, a música soturna e misteriosa dá o tom do que o espera. Brrrr...

O CAMINHO DAS PEDRAS

No início do jogo, o único poder que Firebrand pode usar é o do fogo. Para isso, ele tem que coletar as fire powers, — poderes específicos espalhados pelas fases. No decorrer da trama deve pegar ainda as pedras da Terra, Ar, Água, Tempo e a do Paraíso, que está com Phalanx, o chefão final. Cada pedra coletada permite que você adquira poderes correspondentes e tenha novas habilidades — como voar, respirar embaixo d'água e assim por diante.
Há outros itens importantes. Os pergaminhos permitem que você compre encantos (spells). Os potes servem para guardar poções mágicas e os talismãs ajudam a achar cápsulas de energia, dinheiro etc. Fique atento, pois você só pode comprar poções e encantos no mesmo número de potes e pergaminhos que estiverem em seu poder. O dinheiro do game são peças de ouro (gold pieces), escondidas em passagens, janelas e outros lugares dos cenários. O game tem Continues infinitos e fornece passwords.

Quando você pausa o game, pinta a tela de itens. Pegue todos pois a sua jornada será longa e difícil

FASE 1

Você já começa enfrentando um dragão. Depois deve estourar umas estátuas que darão o primeiro pergaminho. Mais adiante, pinta um chefe que, ao ser derrotado, lhe presenteará com mais um ponto de energia.

Aqui é a casa do sábio que fala sobre o poder dos talismãs. Fique atento

Em vez de passar para o outro lado, desça e achará o primeiro pote

Arma é um chefe importante que vai pintar algumas vezes. Não se assuste com seu papinho furado e atire sem parar. Assim você descola a pedra da Terra, podendo ransformar-se no demônio da Terra

CONTINUA

FASE 2

Esqueça a parte aquática pois você ainda não pode se transformar no demônio da Água. Com o tiro Buster, volte para a primeira fase, estoure umas pedras e descole outro ponto de energia.

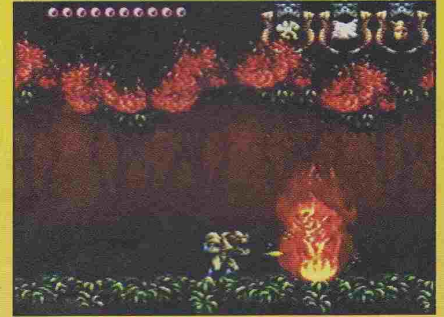
Na loja de encantos, informe-se sobre todos e use bem o seu dinheiro

Neste lugar há uma bifurcação. Antes de seguir em frente, entre pela porta e explore

FASE 3

Logo no começo você pega outro pote e depois encontra outra bifurcação. Explore todos os caminhos possíveis! Um chefe pintará, dando mais um ponto de energia. Retorne por onde entrou e desta vez siga reto. No final, volte para a segunda fase para estourar passagens com o Buster e você achará outro pergaminho.

Estoure a parede com o Buster e você achará o segundo pergaminho

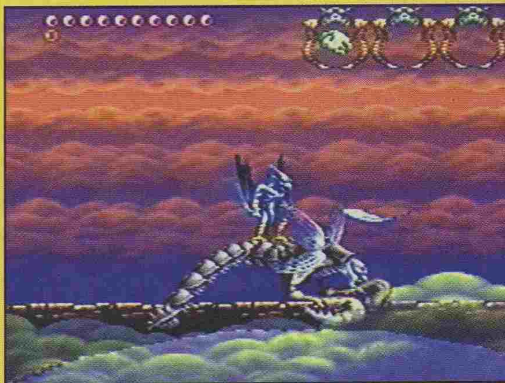
Neste lugar, quebre a parede e entre na passagem. Lá estará o primeiro talismã, o da caveira

Este chefe é uma brasa, mora? Fique pulando e atirando que vai render o poder do Tornado. Este faz o demônio do Fogo pular bem alto

FASE 4

Na quarta fase, quando estiver à beira de um precipício, caia sobre o tufão. É mais uma bifurcação. Um pouco depois você encara o primeiro chefe novamente.

Embaixo desta ponte esquisita tem um pergaminho. Pegue-o!

Arma está de volta e continua folgado. Use a mesma estratégia mas fique ligado, pois agora ele solta um tufão. Derrote-o e você ganha a pedra do Ar

Detone as estátuas. A terceira delas guarda o talismã da coroa

Para detonar o últmo chefe da fase, use o demônio do Ar. Atire na cabeça e desvie de seus ataques. A recompensa é a pedra que faz o demônio do Fogo escalar paredes com espinhos

Acenda os candelabros, pois assim os morcegos não o atacarão

Encare este chefe com o demônio da Terra, pois ele é mais forte. Ataque os olhos e vá mudando de lado. Seu prêmio será o tiro Buster, que faz o demônio do Fogo destruir pedras.

Na loja de poções, a melhor escolha é o Ginseng, que repõe toda a sua energia

FASE 5

Nos corredores não adianta atirar com o Buster. Use o demônio da Terra para destruir as estátuas que impedem a passagem. Você deve voltar para a segunda e para a terceira fase para dar aquela fuçada na água. Procure por potes, talismãs e outros itens. Depois retorne à quinta fase que outro chefe o espera.

Chefe importante. Atire nos olhos quando eles se abrirem. O demônio da Terra é o mais eficiente para isto. Após detoná-lo, você poderá se transformar no demônio da Água

Este molusco dentro da concha é perigoso. Enquanto é atacado, ele suga você para dentro. Se entrar é aquele abraço...

FASE 6

Entre no portal, logo no início. Lá dentro pintarão duas portas. Explore-as ao máximo! Os chefes começarão a voltar. Detone-os!

Debulhe a estátua que aparece o talismã da armadura

Sim, é o Arma de novo! Use o demônio do Ar e humilhe o apelão. Desta vez, você vai poder se transformar no poderoso demônio do Tempo

Ataque os inimigos sobre a pedra para ganhar o último pergaminho

O chefe leão não é brincadeira. O bicho é bem rápido. Assim, use o demônio do Tempo e acabe com a graça do felino.

FASE 7

O flashback de chefes continua e nesta fase finalmente você enfrentará o terrível Phalanx.

Antes deste poste, desça para encontrar o último talismã

Eis que surge o temível Phalanx. A briga será feia, portanto use tudo o que você tem direito. Acabe de uma vez por todas com a tirania deste maldito. Se conseguir é o fim do game. Boa sorte!

STREET RACER
UBI Soft

Corrida - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

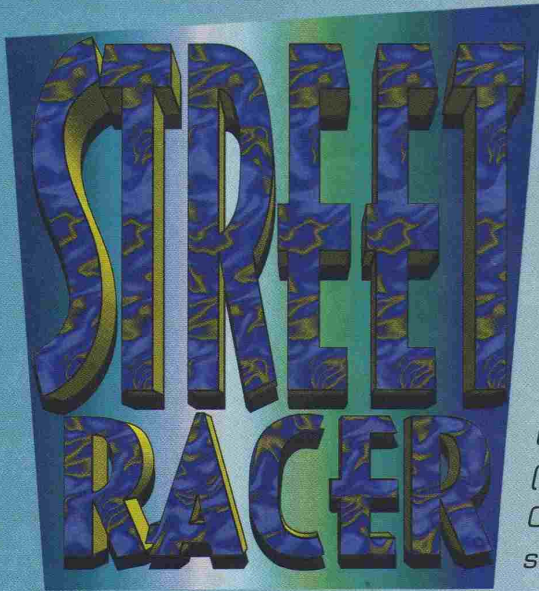
Os detalhes das derrapagens, curvas e da pista em geral estão muito bons. Os carros são bem desenhados. Valeu!

COMANDOS

A e X	Magias
Y	Turbo
B	Acelerar
L e R	Socos

★ São quatro níveis de dificuldade, sendo o crazy o mais difícil. É adrenalina pura

★ Os corridas podem ter de 1 até 30 voltas. No começo é bom fazer corridas longas para pegar o jeito

★ São vinte pistas diferentes. Os pilotos Suzulu, Biff, Surf e Helmut têm três pistas cada. Os outros têm duas pistas cada um

Street Racer da UBI Softhouse é uma alegre mistura de Road Rash com Mario Kart. Isso mesmo. Um game de corrida engraçado e bem diferente que promete não parar nas locadoras. Os gráficos estão legais. A jogabilidade também, mas é preciso pegar a manha para jogar pra valer. Até quatro colegas podem jogar com o adaptador. São oito personagens para escolher e cada um tem dois ou mais cenários característicos (pistas). A novidade são as magias dos caras. Os carros são movidos a nitro e não há pit stop. Acelere.

COMO JOGAR

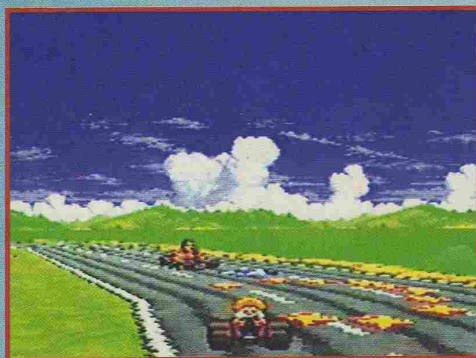
PRACTICE

O Practice é aquela velha e boa corridinha de treino. Dentro deste modo você ainda pode escolher entre Race (corrida simples), Rumble ou Soccer.

No Options, escolha se quer ou não acidentes, colisões, danos e armas nas competições e treinos

Esta é a tela de Game Select onde você escolhe o que quer jogar. Em todos os modos você tem três Continues

HEAD TO HEAD

Esta modalidade é um mano-a-mano contra o computador. Você define quantos adversários terá e a disputa pode ser em corrida, Rumble ou Soccer.

Em todos os modos você pode curtir um Playback (replay). Use o Y para fixar a câmera em um ponto da pista. Use ← ou → para mudar o ângulo de visão e ↓ ou ↑ para trocar de carro.

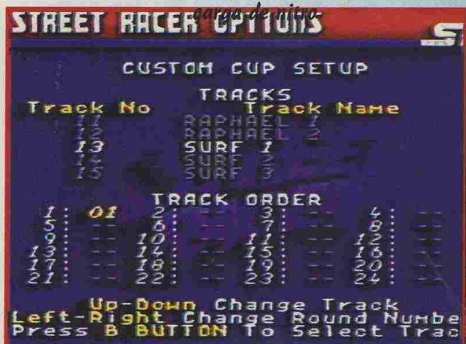
RUMBLE

Carrinhos do tipo bate-bate. Seu objetivo é empurrar os adversários para os cantos. Ganha quem conseguir ficar mais tempo sem ser encurralado.

Nesta modalidade o lance e ficar perto do centro. Nos cantos, a chance de você se ferrar é maior

CHAMPIONSHIP

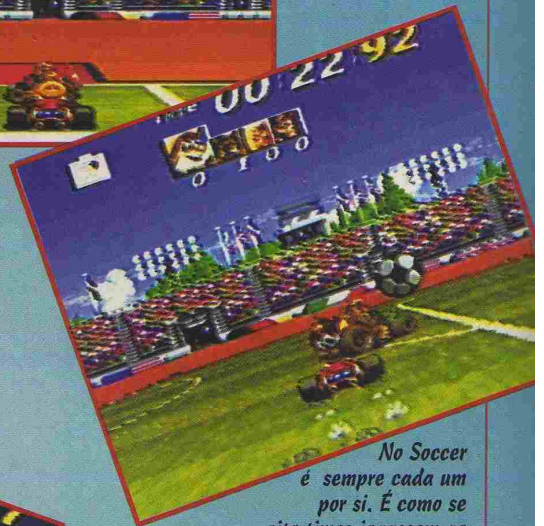
Esta é a modalidade de campeonatos de Corrida. Você pode escolher entre taça de bronze, ouro e prata ou criar seu próprio campeonato. Escolha o seu corredor baseado nos quesitos de rapidez, ataque, defesa, aceleração. Surf, a gatinha, é a mais equilibrada.

Nas corridas, este quadrado com uma ferramenta recupera sua energia. O azul com uma seta lhe dá uma carga de nitro

Na Custom Cup escolha em que ordem vão acontecer as corridas, quantas serão e em que pistas. O limite é 24 corridas.

A pista Frank 2 tem castelos, barulhos fantasmagóricos e trovoadas

SOCCER

Partida de "carrobol". Aqui você escolhe o tipo de campo: gramado (outdoor pitch); quadra de tablado (indoor pitch) ou quadra de gelo (ice pitch) e define se o jogo vai ser por tempo ou por gols

O gol é esta marca vermelha onde a tarja branca fica se movendo. Acerte nela chutando a bola com o Y

No Soccer é sempre cada um por si. É como se oito times jogassem ao mesmo tempo

Todos os personagens têm duas magias. Saque algumas delas

AS MAGIAS

Tendo um oponente ao seu lado, não vacile: sapeque uma magia e bata no carro dele. Você deixa o cara pra trás.

Uma magia pra jogar areia de praia

Dispare um choque da hora

Seu carro vira um monstro espantoso

Engrosse os pneus e mande poeira

SUPER BONK
Hudson

Aventura - 1 jogador

Mesmo sendo graficamente inferior ao original de PC Engine, o cart ficou legal com as diversas possibilidades de transformação

COMANDOS

B	Pula
Y	Cabeçada
X	Ataque especial (com o bombom vermelho)
B várias vezes	Escala paredes
B + ↑	Sobe cachoeiras

★ Bonk é um personagem bastante antigo e conhecido pelos japoneses. Ele ganhou este nome porque se livra dos obstáculos na base da cabeçada

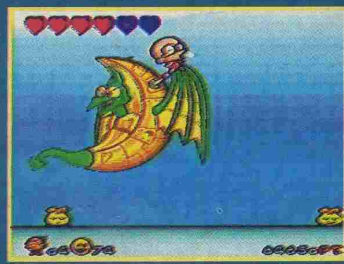
SUPER BONK

Quando Bonk fica pequenino, pode entrar em lugares apertados. Só assim dá para pegar esta vida extra

ITENS & TRUQUES

Super Bonk tem um grande número de itens. Alguns dos mais importantes são os bombons. Os vermelhos fazem Bonk ficar pequeno, os azuis o transformam em um gigante e os amarelos o fazem voltar ao normal. Os pedaços de carne são Power-ups que transformam Bonk, deixando-o mais poderoso. Os pedaços pequenos aumentam um nível e os grandes dão dois níveis, mais invencibilidade temporária. Quando Bonk é esmagado, vira caranguejo e precisa de um bombom para voltar ao normal. Reponha as energias com corações vermelhos e aumente a barra com os azuis. A florzinha pequena leva às oito diferentes fases de bônus do cart. Coletando 100 carinhas risonhas (smileys), você descola uma vida extra.

Não deixe de pegar uma caroninha nesta plantocóptero

Nascido no PC Engine, Super Bonk é um daqueles games perfeitos para pirralhinhos. É cheio de personagens engraçados e cenários com motivos infantis. Nesta versão, o garoto Bonk ganhou o poder de se transformar em diversas coisas conforme come itens do jogo – o que deu um toque a mais ao cartucho. Uma das melhores coisas é que quando você morre continua sempre do mesmo ponto e não precisa refazer o percurso. Experimente!

Para derrotar o primeiro chefe, simplesmente use a cabeça. Testa nele!

Na segunda fase, entre na segunda interrogação à esquerda para achar a saída do labirinto

Agora você está dentro de um dinossauro e enfrenta este chefe-bactéria. Dê cabeçadas sem parar nas bolinhas que giram ao seu redor

Fase de bônus: o lance é ficar pulando sobre a bomba para encher o balão

Nas fases seguintes, Bonk viaja no espaço, mergulha num filtro de água e encara até uma divertida e difícil fase de bônus de tiro.

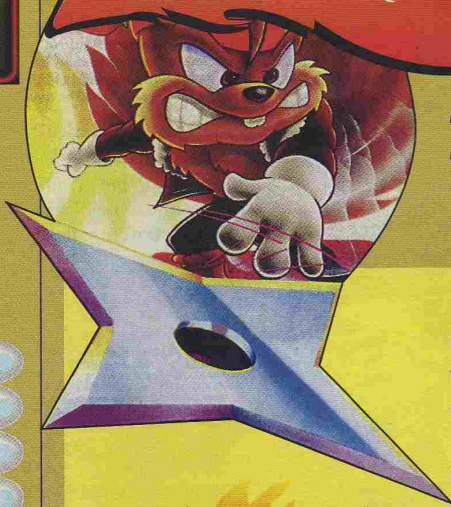
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL
Sunsoft
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	4
SOM	4
DESAFIO	3
DIVERSÃO	4
JOGABILIDADE	5
ORIGINALIDADE	3

As Dive Test vão descabelar muita gente. São uma boa sacada pra quebrar a monotonia do pega-itens

COMANDOS

A	Olhar/descer de bico
B	Pular
B 2 vezes	Bolinha
B+↓	Nunchaku
B+↓+B	Voada
Y	Atirar estrelas

ITENS

Estrela vermelha	Repõe 1 no marcador
Estrela azul	Repõe 5
Estrela dourada	Repõe 10
Comidas	Pontos
Rosto	Vida extra
Marca do Z	Energia
Moedas	100 dão um vida
Poste	Marca a tela

Sempre apostando no seu personagem-símbolo – Aero – a Sunsoft lança um cart em que o herói veio do estranho circo de Edgar Ektor. É Zero, o Esquilo Kamikaze. O jogo lembra muito Aero the Acrobat. Adivinhe como você tem que percorrer os sete mundos, com mais de uma tela cada: fuçando passagens e pegando itens, claro. Visual bonito e colorido, respostas precisas e som no agito. Nada mau pra quem não chegou na locadora a tempo de pegar os melhores games.

O BOM ESQUILO

Depois de sair do Circo de Edgar Ektor, Zero vai tentar salvar seu lar, a floresta, das garras de Jacques LeSheets. Este sujeito está destruindo árvores para fazer papel para falsificar grana. Zero vai escalar montanhas, andar de jet ski e enfrentar perigos. Você começa com três vidas e Continues ilimitados. Há itens de energia e pontos, vida extra e marca-tela.

A PRAIA

Entrando na fase pule no coqueiro até encontrar as nuvens. São duas vidas e energia logo de cara

O game está cheio de portas infláveis. São fases de bônus para você ficar forrado de itens. Para entrar nelas, pule três vezes na ponta, como mostra a foto

Uau! Isso é um verdadeiro sanduíche de itens. Faça a feira

ROCHEDOS

A partir desta fase aparecem as Dive Test. Preste atenção nos comandos para poder atravessar estas etapas. Aperte A para a descida e o Direcional para o vôo horizontal, para o lado desejado. Aperte então A e ↑ para subir.

Acerte a cúpula da nave para pôr o cara fora de circulação. Mas só com pulos, pois as estrelas não fazem efeito nele

É a vez de usar seus nunchakus para derrotar estes dois monstrengos esquisitos

MONTANHAS

Na fase de bônus, vá pulando nos cogumelos com cuidado para não cair

Cenário de labaredas para o chefe morcegão. Agora você usa as estrelas

Tá vendo esses ossinhos? Isso é você depois de cair na máquina. Te cuida!

THE REN & STIMPY SHOW-TIME WARP
T. HQ

Ação - 1 ou 2 jogadores
10 Mega

O game é bonito e divertido, mas a jogabilidade é realmente comprometedora.

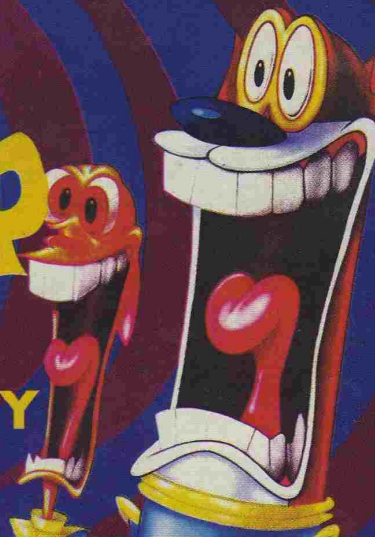
COMANDOS

A	Arrastar-se
B	Pular
X pressionado	Empurrar coisas
Y	Atacar
L + R	Correr
Select	Selecionar arma

NA MÁQUINA DO TEMPO

Y	Atirar
↑	Descer
↓	Subir
L+ Direcional	Mover a mira

★ As passwords estão espalhadas pelo game. Procure pra valer!

★ Jogando a dois é mais fácil passar pelos chefes

Com certeza você já conhece essa aloprada dupla. Isto porque praticamente a cada seis meses sai um game novo. Agora, Ren & Stimpy pintam neste Time Warp, um jogo bem louco e divertido. O cart tem um desafio mais difícil que o game anterior, Fire Dogs. Você terá que penar em alguns momentos, pois a jogabilidade não ajuda. Prepare-se para abrir o saco de risadas e vá em frente!

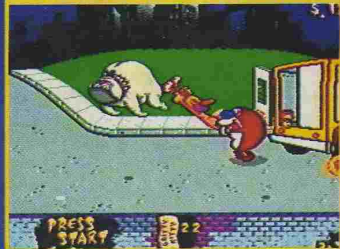
AVENTURA NO TEMPO

Não deixe nenhum saquinho Gritty Kitty passar batido. Senão você não vai descolar a máquina do tempo

Ren and Stimpy ficam sabendo que juntando vários saquinhos Gritty Kitty podem ganhar a máquina do tempo do desonesto Muddy Mudskipper. Eles fazem a coleta e conseguem a tão cobiçada máquina. Mas quando começam a viajar, descobrem que Muddy pretende mudar a história, para recuperar a máquina e deixá-los perdidos no tempo.

Logo no comecinho, bata na cerca onde aparecer escrito Hit me (bata-me). Afinal está escrito...

ITENS MALUCOS

PRIMEIRO CHEFE

O primeiro chefe é o bravíssimo cão que sai da carrocinha. Detone o bichão senão é aquele abraço...

Você comanda Ren ou Stimpy e, nas primeiras fases, pega o maior número possível de saquinhos amarelos Gritty Kitty para ganhar a máquina do tempo. Caso contrário, Game Over. O item do castor abre paredes, os sapatos vermelhos Rubber Nipples escalam e a lata Powdered Toast aumenta a força de ataque. Passe sobre os tocos de madeira para achar uma das fases de bônus.

FASE DE BÔNUS

A fase segue o esquema do saudoso Space Invaders. Atire nos tocos sem parar

CAPACETE MALUCO

Com este capacete seu amigo vira uma besta inútil. Bata a cabeça na parede ou dê marteladas nele para tirá-lo

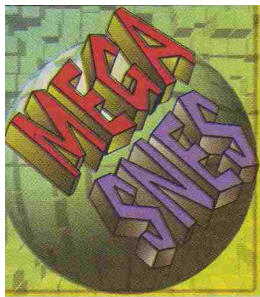
MÁQUINA DO TEMPO

Vá atirando nos inimigos e pegue as pizzas e saquinhos Gritty Kitty que são o combustível da nave

MOMENTO CRUCIAL

Trecho cabeludo. Atire nos tijolos para abrir passagem. Depois as coisas ficam ainda mais rápidas. Concentre-se!

PAGEMASTER

O superastro mirim Macaulay Culkin realmente não brinca em serviço. Depois de estrelar vários sucessos do cinema, o pirralho está neste lançamento simultâneo de filme e game. O jogo está saindo para Super NES e Mega Drive e, exceto pela melhor jogabilidade do Mega, são duas versões idênticas. Os gráficos ficaram bons e o enredo é bastante fiel ao original do cinema, com um clima transbordante de fantasia. O maior problema fica para a ação muito repetitiva. Em todo caso, experimente.

THE PAGEMASTER
Fox Interactive
Aventura - 1 jogador
16 Mega

SUPER NES

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Apesar de serem curtas, as fases ficam monótonas pois a ação não varia nunca.

MEGA DRIVE

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

COMANDOS SNES

A ou Y	Atira
B	Pula

COMANDOS MEGA

A ou C	Pula
B	Atira

★ Quando você é atingido, perde os sapatos mágicos. Mas basta correr atrás deles, para recuperá-los. Legal!

Tudo começou quando Richard Tyler andava de bicicleta e foi surpreendido por uma tempestade. Richard caiu e, no susto, procurou abrigo na biblioteca pública. Naquele edifício escuro e amplo surgiu uma figura assustadora, The Pagemaster. Este avisa que Richard terá de encontrar a saída e, para isso, enfrentará vários inimigos, ansiosos em transformá-lo num marcador de livros. Preso nesse mundo cheio de fantasia, Rick terá que pegar toneladas de itens e fuçar em muitos livros para conseguir a liberdade.

Não deixe nenhuma vida extra passar batida pois se precisar usar um Continue, você volta para o começo da fase

Horror World

O final de cada sub-fase é sempre no livro em que está escrito exit (saída)

Adventure World

Logo no comecinho, pule sobre o papagaio e pegue a espada, sua nova arma

MUNDOS FANTÁSTICOS

Você é Rick e começa com três vidas para percorrer três mundos – Horror, Adventure e Fantasy – que são divididos em várias sub-fases. Há uma infinidade de itens. Um dos mais importantes é o dos sapatos mágicos (magic shoes) que fazem Rick pular mais alto para pegar itens. Pegue também os oito cartões da biblioteca (library cards) que estão espalhados pelas fases. Quando você pega 100 peças de ouro, descola uma vida extra. Elas podem ser chaves (em Horror), moedas (em Adventure) e ovos (em Fantasy). O cart tem algumas fases de bônus que distribuem vidas extras

Pule nesse relógio para ir a uma fase de bônus

Nos bônus, pegue as moedas o mais rápido possível, pois o tempo é limitado

SAMURAI SHODOWN

SAMURAI SHODOWN
Takara

Luta - 1 ou 2 jogadores

Muito bem! Esta versão traz o jeitão do arcade para o console doméstico

COMANDOS

Joystick de 6 botões

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Espadada fraca
Y	Espadada média
Z	Espadada forte

Joystick de 3 botões

A	Espadada fraca
B	Espadada média
C	Espadada forte
A + B	Chute fraco
B + C	Chute médio
A + C	Chute forte

⋆ Mais golpes? Consulte a edição nº 70, onde debulhamos a versão de SNES

⋆ Os lutadores não conseguem fazer o golpes especiais sem as espadas. Caso as percam durante a luta, têm de recuperá-las primeiro

⋆ Nas fases de bônus cada luta contra os fantoches é sempre mais difícil que a anterior

Um bom game de luta nunca é demais. Tanto que, na última edição de Ação Games, você conferiu a versão de Game Boy para este jogo de luta oriental. Samurai Shodown nasceu no Neo Geo, viajou o mundo do videogame e agora chega para o Mega Drive. A versão está com gráficos animalescos.

O som não fica atrás: baladas orientais fazem você entrar no clima. E o mais legal é que a Takara fez uma versão com direito a golpes fatais que partem o oponente ao meio. Além disso, no Versus Mode, você pode jogar com o poderoso Amakusa. Demais!

Na tela de seleção dos personagens você vai sentir falta de Earthquake, que não aparece nesta versão de Mega Drive. Os demais personagens já são conhecidos, mas vale um flashback para quem está "chegando agora ao Japão".

AMAKUSA

O malvado é capaz de tudo para vencer os samurais e continuar dominando a mente da população. Extremamente poderoso é difícil vencê-lo... mas não impossível! Atenção: você só luta como Amakusa no Modo Versus

Bolinha - Encoste no canto da tela, depois → + Espadada

Atirar escudo - Segure chute fraco por alguns segundos e solte. O escudo vai e volta até atingir o oponente

Fantasma - ↓ ↙ ← + Espadada

Transporte para frente - Passe pelo inimigo, ↓ ↘ → + Espadada

Transporte para trás - ↓ ↘ → + chute

Se liga na força do oriental. Mesmo recebendo uma espadada, ele desaparece dentro das roupas. São necessários vários golpes para atingi-lo

MESTRE DO MAL

No final do século XVIII o Japão tornou-se palco de desastres naturais e guerras. A vida passou a ser uma batalha brutal pela sobrevivência. Nestes tempos, apareceu um homem com misteriosos poderes pregando uma estranha religião ligada a todo o mal. A cada dia este homem tornava-se mais forte. Seu nome: Shiro Tokisada Amakusa. Enquanto Amakusa espalhava sua influência pelo Japão, um grupo de lutadores espadachins se reunia para um confronto com o mal. É hora dos Samurai Shodown.

Repare nesta tela para seleção do modo Shodown: Amakusa dá o ar da graça!

ESCOLHA A LUTA

No menu principal escolha **Story Mode** para lutas simples contra o computador até o confronto final com Amakusa. Selecionando **Versus Mode** você tem duas opções: ou joga **Versus Battle** contra um amigo (trocando de samurais quando bem entender); ou opta por **Shodown**, onde é possível escolher cinco samurais para cada jogador e lutar um contra o outro em cinco desafios consecutivos.

OPTIONS

Entre no item **Level** para escolher o nível de dificuldade. O 8 é mais pauleira. Determine o tempo para as lutas em 30, 60 ou 99 segundos, ou sem limite. **Item** escolhe elementos para cair na tela como energia, bombas e pontos.

Samurais

HAOHMARU

Dedica-se totalmente às lutas e seu Ciclone é de arrasar: ↓ ↘ → + Espadada

JUBEI

Este é um samurai bem radical. Dê uma sacada no seu golpe com escudo: → ↓ ↘ + Espadada

WAN FU

O herói militar arrasa com sua Espada de fogo: ↓ ↙ ← + Espadada

NAKORURU

Defensora da natureza, esta guerreira faz miséria com sua águia: → ↘ ↓ ↙ ← + Espadada

GALFORD

Ninja americano que luta sempre com seu cão. Tente este ataque do bichinho: ↓ ↙ ← + Espadada

CHARLOTTE

Outra gata. Faça sua corrida com magia contra os grandões: Aperte o botão de espadada várias vezes

GENAN

Muito forte e cheio de magias, ele debulha inimigos com sua nuvem envenenada: ↓ ↘ → + Espadada

UKIO TACHIBANA

Muito romântico, seu pulo com espada de fogo detona: ↙ ↓ ↘ → + Espadada e Pulo

KYOSHIRO

O cara é um ator do Kabuki, teatro medieval japonês. Legal é seu Bafo de fogo: ↙ ↓ → ↘ + Espadada

TAM TAM

Ele não é nada louco e tem golpes incríveis. Veja como arremessar caveiras: ↓ ↘ → + Espadada

HANZO

Seguidor de Amakusa, quer libertar a alma do filho. Duplicatas: → ← ↙ ↓ ↘ + Espadada ou Chute

Faz tempo que as artes marciais estão perdendo a sua mística e seu signficado milenar, se transformando apenas em pura pancadaria. Brutal é um game que tenta resgatar esses princípios, sem chatice e com muito bom humor. Pra começar, os personagens são animais de todas as partes do mundo que se reúnem na ilha de Dali Lhama para ver quem é o melhor. À medida que o jogo avança, você aprende novos golpes e sobe de faixas, exatamente como nas artes marciais. Enfim, um jogo de luta legal e sem sangue.

Preste bastante atenção no joystick da tela para aprender

BRUTAL PAWS OF FURY
Gametek
Luta - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●●
JOGABILIDADE ●●●●
ORIGINALIDADE ●●●

No geral este cart ficou melhor do que a versão de Sega CD. Mas seria legal se trouxesse todos os personagens

COMANDOS

Joystick de 3 botões

A	Soco ou chute fracos
B	Soco ou chute médios
C	Soco ou chute fortes

Aperte Start para mudar de soco para chute e vice-versa

Joystick de 6 botões

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte

TODOS OS BICHOS, CO

KUNG FU BUNNY - ACMCACQACL8RF

Scissors Kick - B + C

Devils Kiss Kata - C 2 seg., C, C

Taunt - A + B
Hi Flash Kick - ↓ + 2 vezes B
Flash Kick - B pressionado, 2 vezes C
Double Flash Kick - ←↓→
Dance of Death Kata - A 2 seg., 2 vezes A
Iron Fist Kata - C 2seg.,2 vezes C

PRINCE LEON - ACNCECAACL8GE

Powerchord - ← ↓ →

Roar! - ↓ →, B

Taunt - A + B
Bite - B + C
Swim Attack - → ↓ →
Wild Side Kata - A 2 seg., 2 vezes A
Rage Within Kata - A + C, B
Leon Experience Kata - B 2 seg., 3 vezes C

IVAN THE BEAR - AGPCYCAACF8OF

Big Belly Attack - → ↓ ←

Earthquake - ← ↓ →

Taunt - A + B
Strenght of the North Kata - ↓ ←, B
Jab Al Nar Kata - C 2 seg., 2 vezes A
Rage of the World Kata - B + C, A + C

DIFERENÇAS COM O CD

Em relação à versão do Sega CD, ficaram de fora The Pantha e o chefe Karate Croc e as animações da abertura. Em compensação, os gráficos ficaram melhores e a jogabilidade, que era um ponto fraco, melhorou sensivelmente, com respostas estão mais rápidas.

Depois das lutas, pinta a tela com as estatísticas do combate

...lpes novos

Os replays servem para você conferir os seus erros e acertos

MODOS E OPÇÕES

O game tem 3 velocidades e 3 níveis de dificuldade, a escolher. As lutas podem ser no esquema de melhor de 1, 3, 5 e 7 rounds; ou então, o primeiro a ganhar 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 rounds, independentemente do número de rounds que rolarem.

O modo No Frills Head to Head é de desafios simples contra o computador ou contra um amigo. Em Game Start, você luta contra os outros personagens até enfrentar o chefe Dali Llama.

A cada duas lutas você tem a oportunidade de aprender um golpe novo e ganhar passwords. Para aprender todos, sem usar as passwords, você deve terminar o game duas vezes. Fique esperto pois, desde o começo, os adversários usam todos os golpes. Se perder, você pode trocar de personagem, mas perde os golpes que conseguiu até então. Depois de cada round dá para ver o replay.

...M SUAS PASSWORDS

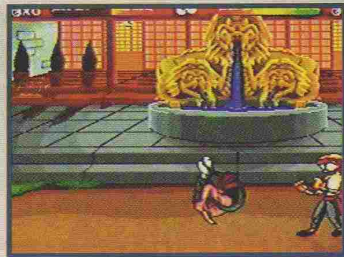
TAI CHEETAH - ACOCIFQACH8OF

Fire Kick - ← ↓ ←

Fire Run - → ↓ ←

Taunt - A + B
Fire Punch - ↓ →
The Way of the Grane Kata - A + B + C
Fist of the North Kata - A 2 seg., 2 vezes A
Divine Wind Kata - B 2 seg., 2 vezes B

KENDO COYOTE - AGNDABAACL8GE

Headbutt - B + C

Spinball - ↓ →

Taunt - A + B
Slam Punch - A + B + C
Cannonball - → ↓ ←, B
The Five Rings Kata - ← ↓ →, B
Ki Force Kata - A 2 seg., 2 vezes C
Hapkido Kata - B 2 seg., 2 vezes A

RHEI RAT - ACPCIFAACL8PE

Neck Choke - perto do inimigo, B + C

Taunt - A + B
Knockout Punch - A + B + C
Frenzy Attack - ← ↓, C
Face Pull - ↓ →
Tsumai Kata - C + B, B
Lightning Fury Kata - A 2 seg., 2 vezes A
Berzerk! Kata - A + B, B

FOXY ROXY AGOBYAAACH8YF

Spinning Attack - ← ←, C

Taunt - A + B
Whiplash Kick - B + C
Rolling Attack - ↓ →
Kuntao Kata - A + B + C
Call of the Lotu Kata - C 2 seg., 3 vezes C
Pentjak Silat Mind Throw - → ↓ ←, C

Pois é, os personagens da Marvel Comics estão com tudo na tevê e nos videogames. E as softwarehouses não perdem tempo. Depois da Capcom, com X-Men, a Acclaim embarcou e fez um game com Wolverine, o herói mais revoltado da série. Em Wolverine Adamantium Rage, o mutante vive seu eterno drama: tentar lembrar-se completamente de seu passado e entender sua atual condição. Os gráficos ficaram muito bons, mas o conjunto do game está apenas regular. Não se empolgue.

WOLVERINE Adamantium Rage
Acclaim

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game apenas segue a história dos quadrinhos e não deixa desculpa: o herói merece jogo melhor

EM BUSCA DA VERDADE

"Meu nome é Logan. Amigos e inimigos me chamam de Wolverine. Tenho apenas memórias de meu passado, mas muitas delas podem ter sido implantadas. O que é real? O que eu imagino? O que foi implantado em meu cérebro e por quem? Eu nunca descansarei enquanto não souber a verdade". Esse é o desabafo de Wolverine. Como você já sabe, ele nasceu mutante, mas recebeu em seu corpo uma carga de adamantium (aço e diamante) e só não morreu porque tem o poder mutante da cura. Ao contrário do que seu algoz esperava, Wolverine tornou-se indestrutível, porém infeliz. Neste game, Wolverine luta em sete fases, sempre em busca da verdade.

COMANDOS

A	Pulo
B	Chute
C	Usar garras/Escalar
↓	Agachar
↓ + A	Bolinha
↓ + B	Rasteira
↓ + C	Garra para baixo
↑	Garra para cima
↓ perto do inimigo + A	Ataque com garras

★ A apresentação do game tem o visual das histórias em quadrinhos

★ Não dispense as caixas com a cruz vermelha, que dão energia. Wolverine se recupera mais rápido com elas

LABORATÓRIO SECRETO

Wolverine precisa destruir todos os tubos de ensaio azuis para impedir a formação de outros mutantes

Estoure esse controle com a bola vermelha flutuante, para deligar o laser de cima

Encare o robô verde. Pule e depois faça a bolinha

O chefe é este canhão laser. Faça a bolinha e ataque bem no meio da engenhoca

ARREPIOS NO AR

Para locomover-se na neve, Wolverine pode agarrar-se nas encostas e nem precisa de cobertor

Para acabar com a alegria do helicóptero, acerte bem no vidro do piloto

De volta ao subterrâneo, Wolverine vai dar de cara com um clone seu. Use sua habilidade para liquidá-lo

Depois de passar pelos montes de esqueletos na neve, enfrente a raposa branca. Encoste-a no lado direito e mande chutes

ESSA VAI COLAR!

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

FIQUE LIGADO!
A cada nova edição de AÇÃO GAMES dois novos personagens pra você

ADESIVOS SUPER SF II TURBO PRA VOCÊ COLECIONAR

UM PRESENTAÇO EXCLUSIVO

TODOS OS 17 PERSONAGENS

NAS BANCAS DE 15 EM 15 DIAS

EDITORA AZUL

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **75**, janeiro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

SEEEGUUURAAA GALERA!!!

Na próxima edição uma tonelada de novidades pra você

CES

A cobertura completa da maior feira de videogames do mundo. Notícias, lançamentos e previews quentíssimos. Não perca !

SNES & MEGA

RISE OF ROBOTS

Você vai ficar surpreso com a incrível jogabilidade deste game de luta com robôs!

3DO

BATTLE CHESS

Mais um clássico de PC saindo para o 3DO! Neste aloprado jogo de xadrez, rola muita porrada

DICAS

Truques da hora para os games do momento: Earthworm Jim, Shinning Force 2, The Lion King, Super Return of Jedi... confira!

PRA FECHAR O TEMPO:

últimos adesivos da coleção SSF2

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Atualidades

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
INTERVIEW: Entrevistas
BIZZ: Rock e Pop
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara,160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

SABE QUANTA COISA
ALUCINANTE
VOCÊ PODE FAZER
COM 1 MILHÃO
DE DÓLARES?
ELE SABE.
Cheque
em branco
Uma aventura imperdível.
Walt Disney Pictures
FEVEREIRO NOS MELHORES CINEMAS

Olympikus.
Testado,
massacrado
e aprovado
por Jeff
Malone.
OLYMPIKUS
Jeff Malone - Atleta NBA.
OLYMPIKUS